Dark Seraphim

目次

本マニュアルで使用している画面は開発中のものです。製品とは異なる場合があります。

ゲームを始める前に

1．必要なもの

このパッケージには、

マニュアル（この本）	1冊
オープニングディスク	1枚
システムディスク	1枚
データ1ディスク	1枚
データ2ディスク	1枚
データ3ディスク	1枚
ユーザー登録カード	1枚

が、入っています

このゲームを楽しむためには、バスマウスが必要です。
バスマウスはこの製品には、付属しておりません。

ＢＧＭを楽しむためには、ＦＭ音源ボードが必要です。
ＦＭ音源はＮＥＣの純正品に対応しております。

ディスプレイは「400ライン、アナログRGB対応」のカラーモニターをご用意下さい。

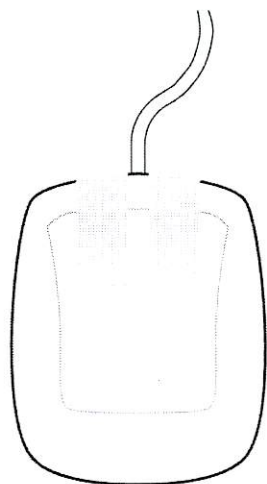
また、途中データーの保存は［オープニング］ディスクにされる様になっておりますので、別のディスクに保存したい時は、［ＭＳ－ＤＯＳ］でフォーマットした［２ＨＤ］のディスクをご用意下さい。

保存専用のディスクを作るには、［ＭＳ－ＤＯＳ］でフォーマット済のディスクに、［オープニング］ディスクをＭＳ－ＤＯＳの［ＤＩＳＫＣＯＰＹ］でコピーして下さい。

ＤＩＳＫＣＯＰＹのコマンドを充分に理解されていない時は、そのままのディスクでご使用下さい。

ハードディスクでご使用の際は、セーブ用のディスクは特に必要ありません。

2．マウス操作について

このソフトの操作にはバスマウスが必要です。

左図の様に、マウスには２つのボタンがついています。マウスを平らな台の上で、上下左右に動かしますと、画面上の矢印が動きます。

この矢印を［マウスカーソル］と呼びます。

マウスカーソルを必要な位置に動かし、ボタンを押す事により、ゲームが操作されます。

ボタンを押して、すぐはなす動作を［クリック］すると呼びます。

右ボタンをクリックするのを、［右クリック］
左ボタンをクリックするのを、［左クリック］と呼びます。

例えば、［Aの文字を左クリックする］場合は、カーソルを［Aの文字］の位置に移動させて、左ボタンをクリックします。

操作の内容によっては、ボタンを押し続けながら、マウスを動かす場合もあります（これを［ドラッグする］といいます）。

アイコンでの基本操作は、マウスカーソルをアイコンに合せ、［左クリック］を行うと決定されます。

［右クリック］は主に、その作業の中止や復帰を行う時に使います。

３．機種、環境（オプションボード）のご注意

このソフトは、基本的に内蔵フロッピーディスクドライブを持ち、工場出荷時の設定のコンピューターを想定しております。

ディスクドライブは、ハードディスク等を含め、最低２つ必要です。

設定、オプションによっては、動作に支障をきたす事がありますので、もし、異常のあるときは標準状態でご使用下さい。

また、このゲームは1995年５月までの機種でチェックを行っております。それ以後発売になりました機種で異常が起きた時は、ＣＰＵのクロックを下げるなどして、お試し下さい。

外付けのフロッピーディスクドライブ

外付けのフロッピーディスクドライブをお使いの時は、そのままでは動作しませんので、必ず、外付けのドライブを、ドライブ１、ドライブ２に割り付けて下さい。

ディップスイッチ１の４を［ＯＮ］にします。

動作しない機種

ＰＣ－９８０１／Ｅ／Ｆ／Ｍ／Ｕ

ＰＣ－９８ＸＡ／ＬＴ／ＨＡ

１６色に対応していない機種

ＰＣ－９８０１ＶＭ２、４では１６色ボードが必要です。

単色液晶表示の機種

液晶表示を［リバース］にして下さい。

レジューム機能、ＲＡＭドライブ

ノートパソコン等にある、レジューム機能、ＲＡＭドライブは使用しないように設定して下さい。

ノートパソコンは、フロッピードライブ2基、またはハードディスクドライブが必要です。

４．ハードディスク・インストールの仕方

ご注意

このゲームは［ハードディスクドライブ］に対応しています。
ハードディスクを使用するには、バージョンが3.1以降の［ＭＳ－ＤＯＳ］が必要です。
ＭＳ－ＤＯＳからゲームを立ち上げる時、ＦＥＰや増設メモリーのためのドライバーなどが、システムメモリーを多く費やしますと、ゲームの動作に支障をきたします。
ハードディスクへのインストールは、ＤＯＳの知識が必要です。ハードディスク内のプログラム・データ等の損失につきましては、当社では一切の責任を負いかねますのでご注意下さい。

以下の説明で不明な部分のある時には、フロッピーディスクのままでご使用下さい。

インストールするハードディスクには、最低7メガバイトの開きエリアが必要です。
また、ゲームが動作するためには、通常時最低５３２Ｋバイトのフリーエリアを必要とします。

メモリーが足りていても、常駐するＦＥＰやドライバーによっては動作に影響を与える場合がありますので、［立ち上げディスク］にてゲームを起動して下さい。充分に知識があり、システムの設定が自由に行える方は、ハードディスクから立ち上げるようにされて結構です。
ウインドゥズからゲームに入りたい方のために、［ＤＫ．ＩＣＯ］と言うアイコンファイルを用意しておきました。

起動ディスクの制作

通常の起動操作のため、起動ディスクを作成します。
まず、ゲームディスクと同じメディアのフロッピーディスクを用意し、フォーマットし、ＭＳ－ＤＯＳのシステムを転送しておきます。

インストール作業

ハードディスクより［ＭＳ－ＤＯＳ］を立ち上げます。

　　Ａ＞

と表示されているのを確認したら、フロッピーディスクドライブに［オープニング］ディスクを入れます。もし、そのドライブが［Ｂドライブ］ならば、キーボードより［Ｂ：］とタイプして、

　　Ａ＞Ｂ：

と表示されているのを確認したら、リターンキーを押します

　　Ｂ＞

と表示が変り、Ｂドライブに制御が移ります。

次に、［ＩＮＳＴ］とタイプして

　　Ｂ＞ＩＮＳＴ

と表示されているのを確認したら、リターンキーを押します。

あとは、画面の指示に従って下さい。

［ディレクトリ］の指定で、表示文字を変えずにリターンキーで決定すれば、選択されたドライブに［ＤＡＲＫＳ］という［ディレクトリ］が作られます。同じディレクトリがあるような時は別の名前に変えて下さい。

［起動デイスクを作成します］が出たら、画面の指示に従って、あらかじめ用意したＤＯＳシステムの入ったディスクを入れます。

ご注意

ハードディスクの空き領域が足りませんと、インストールの途中で止る事があります。
インストールした後、ディスクドライブを増設されるなどしますと、ドライブ番号が変り、起動しなくなります。その場合には、インストール作業をし直して下さい。

５．ゲームに必要なフリーエリアについて

起動ディスクを使用せずにハードディスクから起動する場合、フリーエリアを考慮する必要があります。

ゲームが動作するためには、通常時最低５３２Ｋバイトのフリーエリアを必要とします。ただし、快適に動作させる為には、なるべく多くのフリーエリアが必要です。また、ＥＭＳドライバーが組み込んであるシステムと組み込んでいないシステムとでは、必要とするフリーエリアの量が違います。

ＥＭＳドライバーが組み込んでいないシステムの場合
最低必要とするフリーエリア　　＝５３２ＫＢ
ゲームに望ましいフリーエリア　＝５９６ＫＢ以上

ＥＭＳドライバーが組み込んであるシステムの場合
最低必要とするフリーエリア　　＝４００ＫＢ
ゲームに望ましいフリーエリア　＝４６４ＫＢ以上

ゲームが正常に動作しない、止まってしまう時

仲間が動かない時

アイコンの命令が［攻撃］になっているかどうか確認します。
また、［イベント］が起きている時は、キー操作、マウス操作を受け付けない時があります。

音（ＢＧＭ）が鳴らない時

このソフトは純正のＦＭ音源ボードに対応しています。音源ボードがない時や、純正品と同等でない場合は音がでません

初めから動かない時

ディップスイッチなど、本体の設定が工場出荷時のものと変っていないか、お確かめ下さい。

「メモリが足りない為、…」や、「メモリが足りないので実行できません！」が表示される時

フリーエリアが十分でない為、以下の様に対処して下さい。

CONFIG.SYSファイルの余分なデバイスドライバーを外す。
DOS Ver5.0以降の場合は、CONFIG.SYSファイルにDOS=HIGHを加える。
CONFIG.SYSファイルのBUFFERS=の数値を減らす、あるいはBUFFERS=2を付け加える。
CONFIG.SYS　にＥＭＭドライバーを組み込む（ＥＭＳが使用可能な状態にする）。

「内部キャッシュの一部を使用しません」が表示される時

そのままゲームを続けても問題はありませんが、あと３２ＫＢのフリーエリアがあればゲーム中のディスクアクセスが軽減されます。
対処についてはメモリ不足時と同じです。

その他の注意点

増設のディスクドライブは、ドライブの優先順位を変える必要があります。
また、機種によっては動作が保証されませんので、内蔵のディスクドライブ
をお使い下さい。

機器の接続がしっかりなされているかお確かめ下さい。

本体メモリーが640Kバイトよりも少ない機種では、メモリーの増設が必要
となります。

別のディスクにデーターを保存される時は、ゲームディスクと同じ種類とサ
イズのメディアである必要があります。

改造の行われた機械では、動作の保証ができません。

ハードディスクにインストールしたけれども動かない場合は、フロッピーデ
ィスクのみで動作するかを確認して下さい。

どうしても、動かない時、ディスクを破損してしまった時は、当社まで、異常
の状況をお書きの上、ディスクをお送り下さい。
当社の責による不良は無償ですが、その他は有償となります。
（一枚につき１０００円）
送り先は、本マニュアル巻末の［ユーザー登録について］をご覧下さい。

第1章　物語

この世に光と闇、天と地が生まれたのち、
大気と大地より、数多くの精霊が生まれた。
神は精霊をまとめ、天界を作った。

さらに、地上にあふれた［生命］をまとめるため人間を作った。
天使の中には、これに不満を持つ者が現れる。
神が、自分達よりも人間を大切にしていると思った彼らは、
仲間を集めて神に反旗を翻す。
天界は、神の側に付く者とそむく者とに二分され、戦いとなる。

戦いの末、神にそむく者は、地中（異世界）へと落とされる。
しかし、彼らはそこに帝国を作り上げ、地上に赴いては人々を誘惑した。

地獄には、まだ天界に報復を行おうとする気運が残っている。
彼らは天に届く塔を作り、天界へ攻め込む計画を立てた。
魔物達は人々を扇動し、
人間こそが神と肩を並べる事の出来る存在だと吹き込む。

その町の名は［ソドム］。
地上でもっとも栄え、もっとも悪のはびこる町だ。
ソドムの人間達は天に届く塔を作り始める。
［バベルの塔］はその真の目的を隠し、神殿として建設が始まった。

天界は何事もなく平穏が続いていたが、
地上の賑わいを見て、再び疑問の声があがる。
「なぜ、人々はあのように陽気になれるのか？」
「なぜ、あのように様々な物を作り出せるのか？」
「やはり我らよりも人間の方が神の祝福を受けているのか！？」

天にあって最高位の熾天使（セラフィム）、［アルカード］は神にたずねる。
「我らというものがありながら、なぜ神は人はお作りになったのか？」

神は答えず、地上（ソドムの町）に行くよう指示する。

アルカードは地上と天界を往復し、他の天使達に話す。
興味を抱いた天使達も地上へと赴く。
あるものは人を愛する事で、またあるものは人と共に生きる事によって、
しだいに人間達を理解していくようになる。
アルカードもまた、人間の女性サラに強く心を引かれ始める。

しかし、アルカードと勢力を分かつ、同じセラフィムの「ミカエル」は
これを受け入れる事ができずにいた。
天界はアルカードに従う天使とミカエルに従う天使の二つに割れていく。
その頃、バベルの塔は次第に高さを増し、
誰がみてもただの神殿とは思えない物となっていた。
塔の本当の目的を知ったミカエルは、
それを利用してアルカードを失脚させようと考える。
ミカエルは
「アルカードはソドムの女［サラ］に心を奪われ、
人間達の天界侵攻計画に力を貸している。」
と言い広めた。

ミカエル率いる天界の親衛隊は、ソドムの町を［破壊の大筒］で撃つ。
激しい地響が起こり、ソドムの町はその半分が地中へと呑み込まれて行く。
アルカードはソドムの町の異変を知り駆けつけるが、
すでに町はない。

天界はミカエルの軍とアルカードの軍の二つに割れ戦いの嵐に飲まれた。
アルカードの軍は「破壊の大筒」を破壊する。

だが、ミカエルの持つ「神の剣」により、
アルカードの軍はまばゆい光に襲われる。
光の中、
天使達はその力、その翼を失い
下界へと落ちていく。

第２章　ゲームの流れ

＜ゲームの流れ＞

命令などの操作は、主としてマウスでアイコンを選択する事により行われます。

操作の仕方は［第４章　ゲームの進めかた］で説明します。

＜ゲームオーバー＞

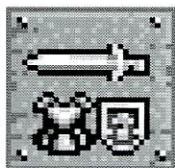
ゲームオーバーとなる条件は次の２つです

1. 主人公［アルカード］が死んだ場合
2. 主人公がいない時に全滅した場合

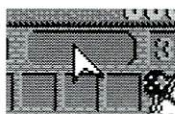
第3章　アイコンとウインドウ

＜アイコンシステム＞

アイコンシステム

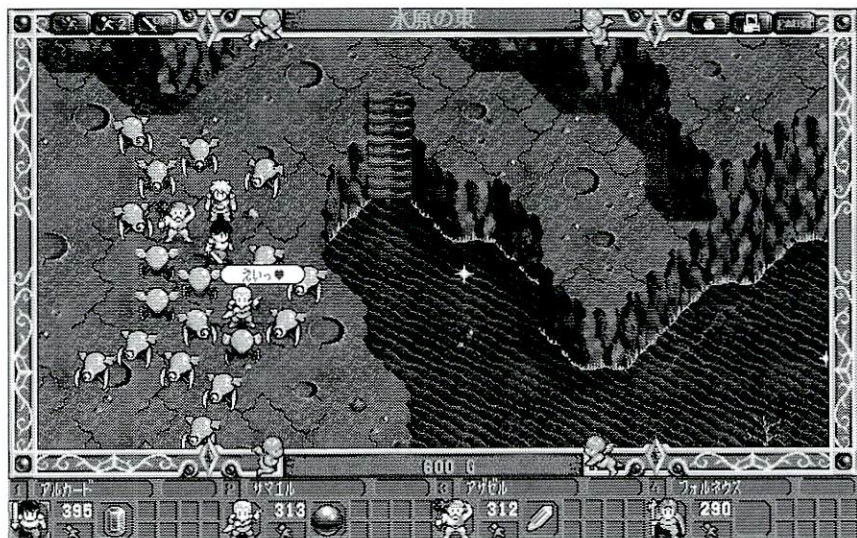
　装備やメンバー選択、セーブなどのシステム選択、リアルタイムスクロール中での行動命令を選択しやすくするため、アイコン［指示をマーク化したもの］を表示しています。
　キャンプ画面では左側に６個、スクロール画面では上に６個のアイコンが直接マウスの左クリック（場所によっては右も有効）で選択可能です。

　くわしくは各操作をご覧下さい。

　アイコンの上にマウスカーソルを移動させた時に、通常のカーソルが表示される場合は操作出来ない状態を表しています。

選択可能

選択不能

<ウインドウシステム>

1．ウインドウのコントロール

初めは、メインウインドウのみが表示されています。

スクロール画面を表示しているウインドウは拡大縮小、移動が可能です。

ウインドウの拡大縮小

ワクの右下の青い宝石の部分にマウスカーソルを合せ、左ボタンを押したまま、マウスを動かす（ドラッグします）。

ウインドウの移動

ワクの左上の青い宝石の部分にマウスカーソルを合せ、左ボタンでドラッグします。

ボタンを押している間は、ちょうどワクを［つまんで］いるような状態になっています。ボタンを離すとワクの動きは止まります。

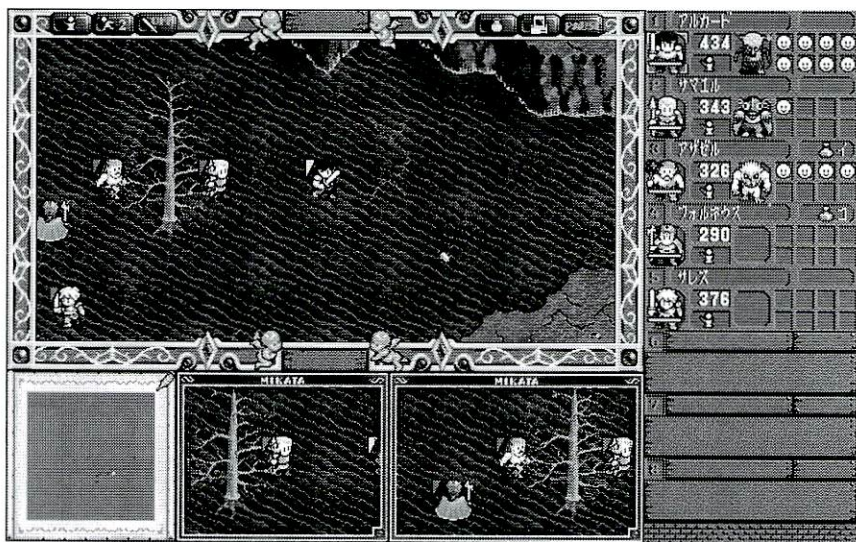
オールマップ移動中はウインドウの移動、拡大縮小はできません。

2．サブウインドウ

メインウインドウでは、今現在コントロールしているキャラクターが中心になって表示されていますが、さらに、最大１０枚の目的別ウインドウを開くことができます。これにより、敵の存在の確認や、大切なキャラクターたちの様子を見る事ができます。

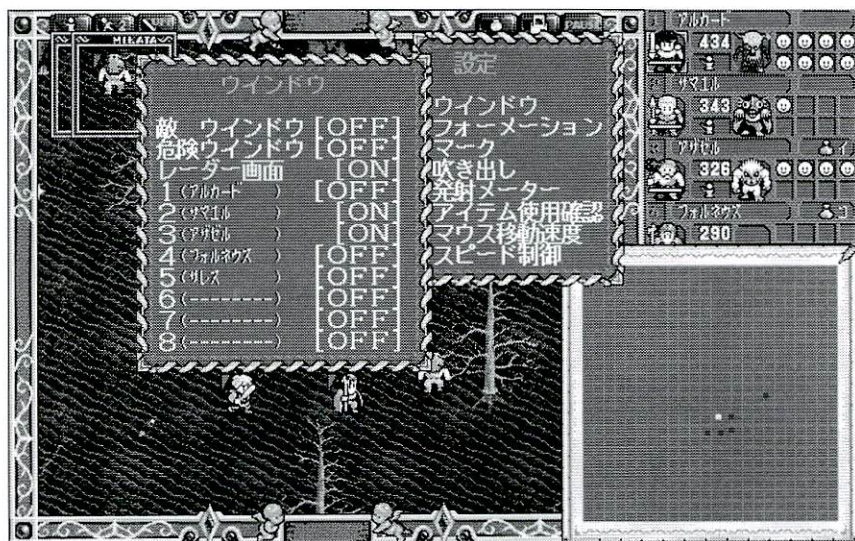
もちろん、マウスを使って、ウインドウ内のキャラクターを個別に動かす事も可能です（敵ウインドウは除く）。

サブウインドウを開くには、スクロール画面のワク上にあるシステムアイコンを左クリックします。システム設定のウインドウが開きますから、[ウインドウ]の項目を左クリックします。すると、各ウインドウの状況が表示されますので、出したいウインドウの項目を左クリックします（ＯＮ状態になります）。

あとは好きなように大きさ、配置をマウスで決めます。

ウインドウを閉じたい場合には、ＯＮ状態になっているウインドウの項目を左クリックします（ＯＦＦ状態になります）。

オールマップ移動中は一時的にサブウインドウは閉じられます。

3．レーダー画面

レーダー画面を出しておく事で、敵味方の位置や状況が把握しやすくなります。レーダー画面を出すには、スクロール画面のワク上にあるシステムアイコンを左クリックします。システム設定のウインドウが開きますから、ウインドウの項目を左クリックします。すると、各ウインドウの状況が表示されますので、レーダー画面の項目を左クリックします（ＯＮ状態になります）。

レーダー画面は２段階の大きさを持っています。大きさを変更する場合にはワクの右上を左クリックします。

レーダー画面を移動させる場合は、ワクの左上を左ボタンでドラッグします。

ウインドウを閉じたい場合には、ＯＮ状態になってているレーダー画面の項目を左クリックします（ＯＦＦ状態になります）。

レーダー画面表示されている四角の点の色は、下の意味を表します。

黄色・・・コントロール中のキャラ

青色・・・コントロール下にない仲間のキャラ

赤色・・・敵キャラ

レーダー画面は、洞窟や建物の中などでは表示できません。

この場合レーダー画面の項目は［ーーー］の状態になっています。

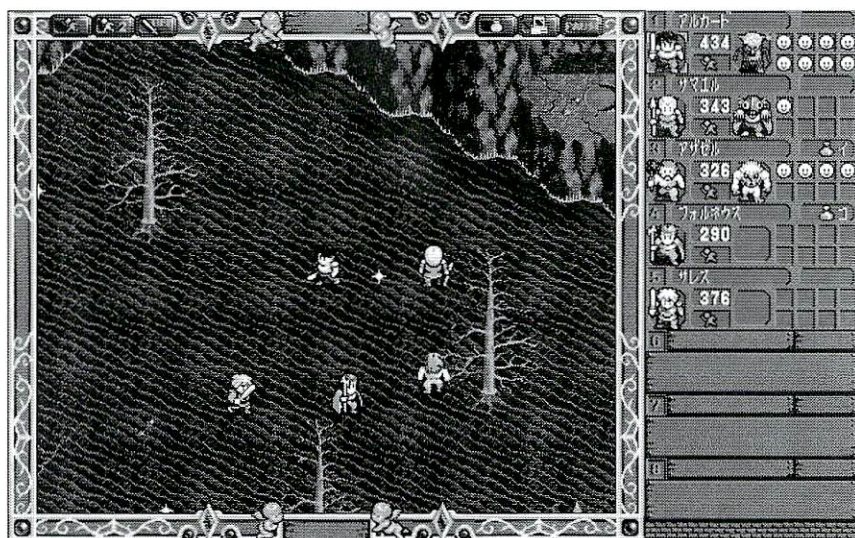
表示可能な場所に来ると以前設定した状態に戻ります。

オールマップ移動中は一時的にレーダー画面は閉じられます。

４．ステータス表示の配置がえ

メインウインドウの下にはステータスの表示があります。ステータス表示の場所は、いつでもマウスで変える事ができます。

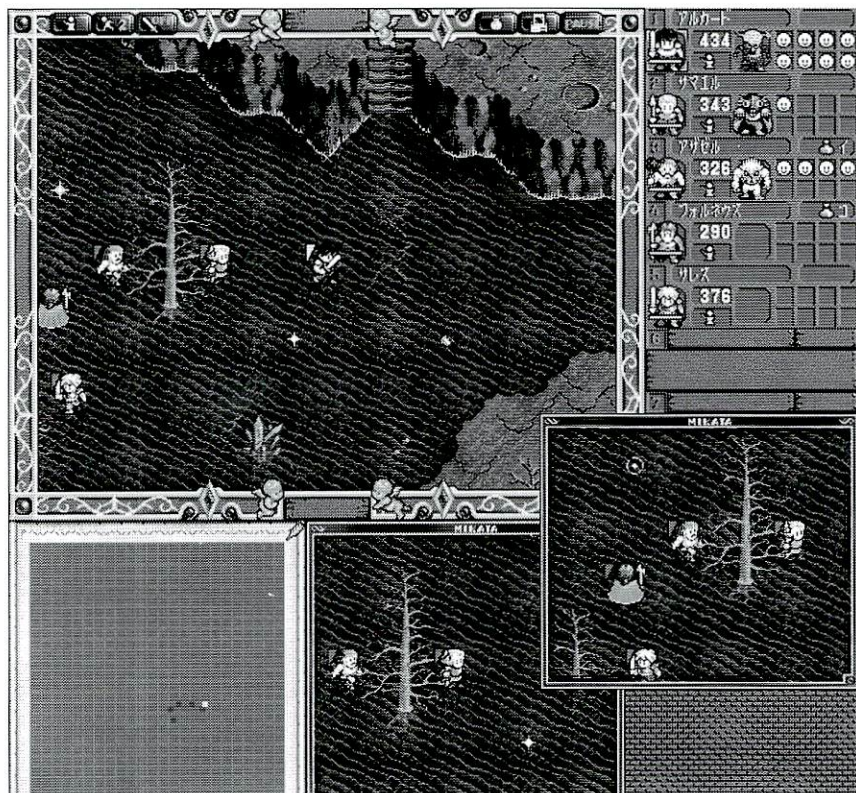
変えたいステータスの左上の番号にカーソルを合せ、左ボタンでドラッグし、好きな所まで移動して下さい。

各パラメータの内容は［第４章の３］をご覧下さい。

５．仮想画面のスクロール

ウインドウやステータスが配置されている画面の下方にはもう一画面分の空きのエリアが存在します。

空きのエリアに各キャラクターのサブウインドウを表示させておき、見たい時に仮想画面を下にずらす等の使用方法ができるようになっています。

マウスで仮想画面のスクロールをするには、マウスカーソルを画面の一番右に持っていきます。そこで右クリックをすると画面半分より上側では上方向に、下側では下方向に仮想画面がスクロールします。なお、画面のかなり上の方やかなり下の方で右クリックをした場合にはスクロールスピードが違います。

キーボードで仮想画面のスクロールをするには、ＲＯＬＬ　ＵＰキー、ＲＯＬＬ　ＤＯＷＮキーを使用します。ＲＯＬＬ　ＵＰキーを押した場合には上方向、ＲＯＬＬ　ＤＯＷＮキーを押した場合には下方向にスクロールします。

第4章　ゲームの進め方

1．オープニングを見る

［オープニングディスク］を［ドライブ1］に、［システムディスク］を［ドライブ2］に入れて、電源スイッチを入れます。すでに電源が入っている時は、リセットボタンを押します。

オープニングはループとなっていて、繰り返し流れます。ディスクアクセスのランプが点灯していない時にディスクを抜き、電源を切るかリセットします。

オープニングからは、自動的にゲームへ行きません。

2．ゲームの始め方

＜ゲームの起動方法＞

ハードディスクを使わずに、ゲームを始めるには

［システムディスク］を［ドライブ1］に入れ、電源スイッチを入れます。すでに電源が入っている時はリセットボタンを押します。

「データ2ディスクをドライブ2に入れて下さい。」

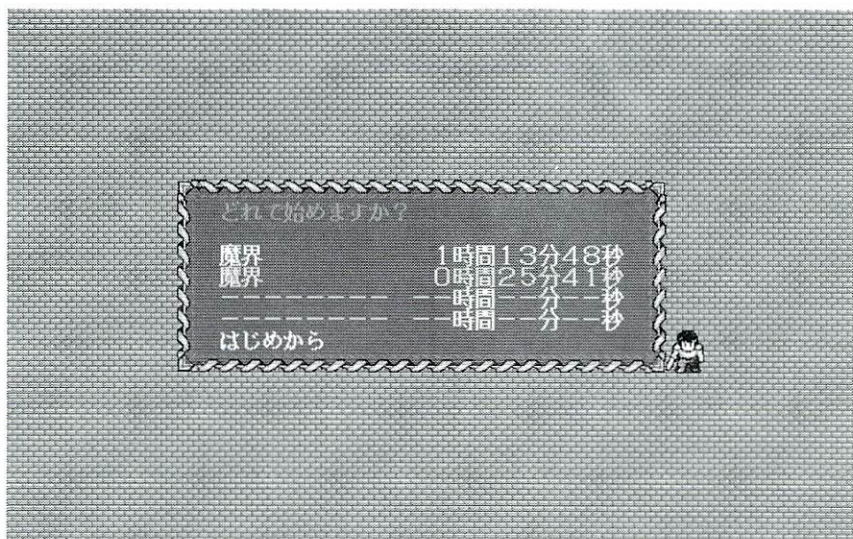
というように、メッセージが表示されますから、画面の指示に従って、適切なディスクを適切なドライブに入れてください。

起動ディスクを使ってハードディスクでプレイするには

ハードディスクでプレイする時は、起動ディスクを［ドライブ1］に入れ、電源スイッチを入れます。すでに電源が入っている時はリセットボタンを押します。

起動ディスクを使わずにハードディスクでプレイするには

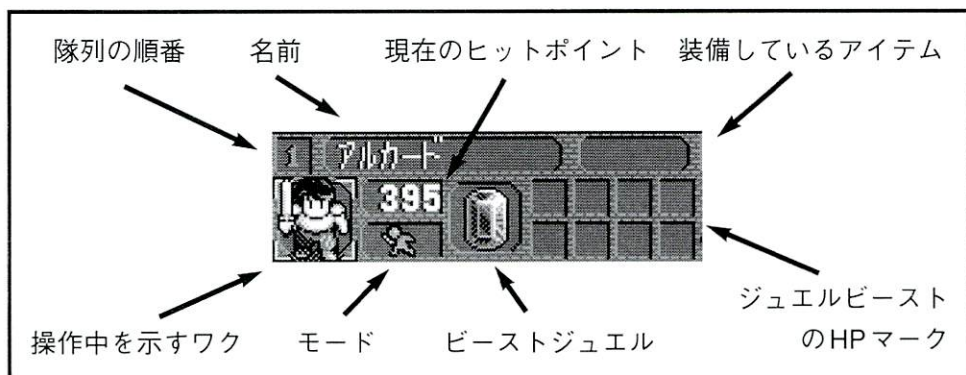
ハードディスクで立ち上げ、ディレクトリを［ＤＡＲＫＳ］に変更して［ＭＡＩＮ］とタイプしリターンキーを押します。

ゲームが起動すると、まずセーブされた所からスタートするか、最初からプレイするかを選択します。

最初は、セーブエリアには何も保存されていません。[はじめから] を左クリックして、ゲームを開始してください。

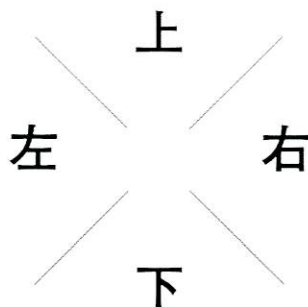
スタートした直後は、キャラ劇によるイントロダクションが展開されます。主人公アルカードを動かせるようになったら冒険を始めてください。

3．スクロール画面での基本操作

スクロール画面では、敵がいない時はアルカードのみが表示されます。
敵がいる時、仲間は各自、思い思いに移動しますが、戦い終わるとアルカードの近くへ戻って来ます。

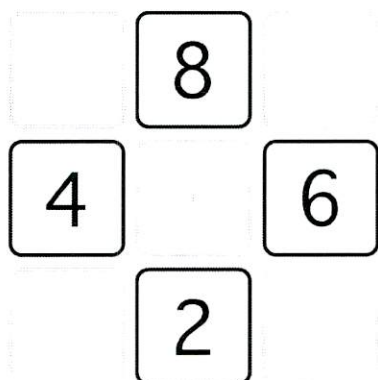
（1）パラメーター表の表示内容は次の通りです。

黄色の四角で囲ってある者が、メイン画面で操作できるメンバーを表します。

（2）キャラクターの移動

<マウス>
それぞれのウインドウ内の中心になっているキャラクターをコントロールできます。

スクロール画面にカーソルを移動すると、三角が２重になっているカーソルに変わります。左ボタンを押すと、その三角の向いてる方向に移動します。

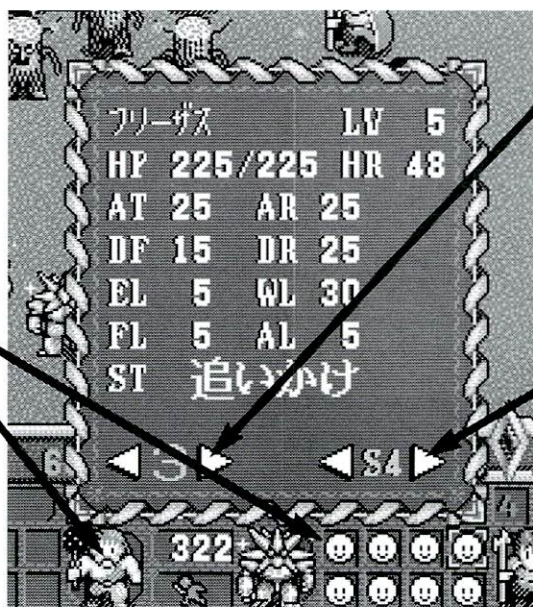
三角の向きは移動させるキャラクタを中心に左の様になります。

<キーボード>

テンキーで、メインウインドのキャラクターをコントロールします。

キーボードでは、テンキーの2，4，6，8で、キャラクターの動きをコントロールします。

（3）コントロールキャラクターを変更する／ステータスを見る

敵との戦闘でピンチになっているキャラクターを直接コントロールしたい時は、そのキャラクターにコントロールを移します。ジュエルビースト（石から召喚するモンスター）にも、コントロールを移すことができます。

1. まず、キャラの絵またはジュエルビーストの**HP**マークにカーソルを合わせてクリックします。

2. 左右の三角をクリックすると、コントロールするキャラが変わります。

3. 左右の三角をクリックすると、モンスターをコントロールできます。

どのキャラクターがコントロールされているのか、はっきりさせたい時は、キャラクターに［マーク］を付けます。
［マーク］の付け方は、アイコンの操作を御参照下さい。

<マウス>
パラメータ表に表示されている各キャラクターを左クリックします。
また、ジュエルビーストにコントロールを移す場合は、召喚したキャラのパラメーター表にあるジュエルビーストのＨＰマークを左クリックします。

コントロールを変更しようとするメンバーが点滅し、ステータスが表示されます。ステータス画面に表示されている左下の矢印を左クリックすると、メンバーが番号順に移っていきます。右下の矢印を左クリックすると、ジュエルビーストがいる場合、ジュエルビースト内で移っていきます。
(Rはジュエルビーストのリーダー＝呼び出した者を表します。)

ステータス画面を消す場合は、右クリックをして下さい。点滅していたメンバーがコントロールキャラとなります。

ステータスの内容

ＬＶ＝レベル
ＨＰ＝現在のヒットポイント／最大ヒットポイント（生命力）
ＨＲ＝ヒットポイント回復力
ＡＴ＝アタック力
ＡＲ＝アタック率
ＤＦ＝ディフェンス力
ＤＲ＝ディフェンス率
ＥＬ＝土レベル
ＷＬ＝水レベル
ＦＬ＝火レベル
ＡＬ＝風レベル
ＳＴ＝現在の状態
現在装備しているアイテム

矢印の間に羽根のマークが表示されている場合、そのマークを左クリックすることで飛行／歩行の切り換えが可能です。

<キーボード>
上下左右のカーソルキーで、メインウインドウのコントロールキャラクターを変えます。

左右カーソル＝メンバーが番号順に移って行きます。
上下カーソル＝ジュエルビーストがいる場合、ジュエルビースト内で移っていきます。

移したい人の所に行ったら、
テンキーの０キーか、ＥＳＣキーを押します。

（４）特殊武器での攻撃、マジック、アイテムを使う

各キャラクターに弓や槍、攻撃マジック等を使わせる時は、直接操作します。通常時はコントロールキャラクター以外のキャラクターは勝手に使います。
使おうとするキャラクターに弓や槍、攻撃マジック等の能力がなければ、意味がありません。
弓や槍、攻撃マジック等を連続使用する場合、次に使用できるまでにそれぞれ時間がかかるようになっています。使用可能状態を見るには［発射メーター］を表示させます。

［発射メーター］の表示方法はアイコンの操作を御参照下さい。
<マウス>
1．各ウインドウの対象になっているキャラクターを、
［左クリック］します。
2．パラメータ表に表示されている各キャラクターを、
［右クリック］します。
3．パラメータ表に表示されているアイテムマークを、
［左クリック］します。

1．2．の場合、

腕に装備しているアイテムが使用可能な時はそれを使用します。
腕に装備しているアイテムが使用不可能な時はアイテムを使用します。
使用可能なアイテムがなく特殊攻撃（弓や槍）が使用可能な場合は、
それを使用します。

コントロールキャラクター以外のキャラクターは、ある範囲のものは自動的に使用しますが、一部のもの（消費アイテムや画面内効果など）は勝手には使用しません。
この場合、コントロールを移して使用させるか、あるいは3．の方法で使用します。

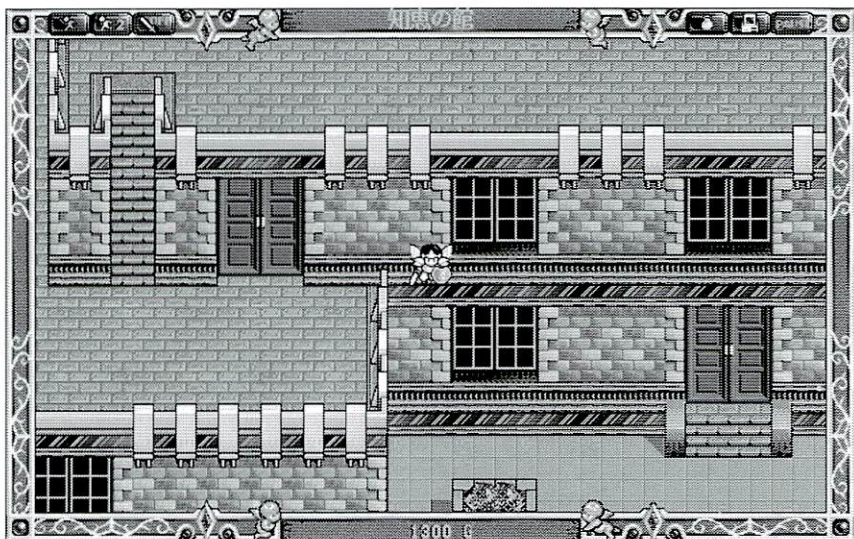
<キーボード>
使用させたいキャラクターにコントロールを移して、スペースキーを押します。

（5）ビーストジュエルを使う

パラメーター表のビーストジュエルのアイコンを左クリックすると、石に封じ込められたモンスターを召喚できます。
召喚するには、ビーストジュエルが装備されていなければなりません。
召喚できるジュエルビーストの種類は、石によって決まっています。
召喚されるジュエルビーストの強さやその数は、装備している（召喚しようとする）キャラの「地水火風」のレベルによって変わります。
いったん召喚したジュエルビーストは、再度ビーストジュエルのアイコンを左クリックすることで、石の中へ呼び戻すことができます。

キーボードからは、ビーストジュエルの召喚はできません。

（6）飛行

天界エリアで飛行可能になるとそれ以降スクロール画面内にいる間はいつでも飛行／歩行の変更が可能です。

飛行状態の場合、建物への出入りや岩を押すこと（アルカード）が出来ません。

＜マウス＞

メインウインドウ上の天使を左クリックします。
コントロールキャラを変更する時に表示されるステータス画面の下にある羽根のマークを左クリックします。

＜キーボード＞

［／］キーを押します。

（7）スクロールエリアから外に出る

フィールドの多くは、上下左右へ出られるようになっています。

スクロールエリアから外に出る時に［移動します］のメッセージが出ますから、左クリックをするとオールマップに行きます。この時に、右クリックを押すとキャンセして、フィールドからは出ません。

フィールド内に敵がいる場合、運がよければ［移動します］のメッセージ出て、左クリックをするとオールマップに行けますが、［脱出するには危険です］のメッセージ出た場合はオールマップには行けません。敵を全滅させるか、タイミングや場所を変えて再度フィールドの上下左右のいずれかに触れて下さい。

オールマップに移動しようと思って画面の上下左右に触れても出られない場合、一度離れてから、再度触れてみて下さい。完全に端までスクロールしきれていなかったり、地形にさえぎられている場合もあります。

フィールドから別のフィールドへ移動するには、家のドアや、洞窟の入口などを通る場合もありますから、よく調べたり、登場人物の話をよく聞いて下さい。

チームリーダー（１番の者）がエリアから出られる所に来ると、次のスクロールエリアに出るか、オールマップに出ます。

チームリーダー以外のキャラクターでは出られません！

４．選択ウインドウ内での基本操作

会話中のウインドウの選択の方法は次の通りです。
黄色く反転している文字を［左クリック］すると決定されます。

一般的な操作として、
マウスの
［左クリック］は決定
［右クリック］はキャンセル
となっています。

キーボードは使えませんので、ご注意ください。

内容により、キャンセルを受け付けない場合があります。

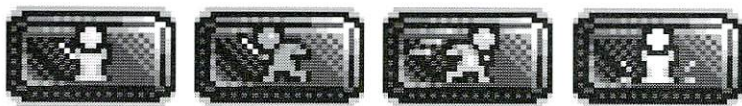
第5章　スクロールマップ

サブウインドウを開いたり、戦闘指令を出したい時などは、メインウインドウのワク上に並んだアイコンから指示をします。

アイコンの種類は次の通りです。

（１）　戦闘指令
（２）　ゲームスピード
（３）　オートバトル切換
（４）　アイテム装備（オールマップでは使用できません）
（５）　システム（オールマップでは使用できません）
（６）　ポーズ／キャンプ

（１）戦闘指令

攻撃、退却、停止、通常のいずれかのモードを、メンバー全員（ジュエルビーストは除く）に指令します。

＜マウス＞

左クリックで攻撃→退却→停止→通常の順序で繰り返します。
右クリックで通常→停止→退却→攻撃の順序で繰り返します。

＜キーボード＞

［Ｆ１］キーを押すとマウスの左クリックを同じ動作をします。

（2）ゲームスピード

ゲームのスピードを調整します。

スピードは3段階で、1が最高速で3が最低速です。

最高速時のスピードはパソコンの最高速に依存してあります。極端に速すぎると感じる場合には、最高速時のシステム依存に変更して試して下さい。

システム依存の方法は（5）システムを御参照下さい。

<マウス>

左クリックで1→2→3の順に繰り返します。

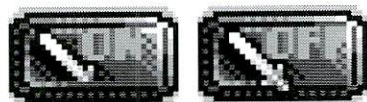
右クリックで3→2→1の順に繰り返します。

<キーボード>

［F2］キーを押すとマウスの左クリックを同じ動作をします。

（3）オートバトル切換

コントロール中のキャラクターを自動で戦闘させるかを指定します。

ONの場合コントロールキャラクターも自動で戦います。この時に、キーやマウスで移動させる事も可能です。

<マウス>

左クリックでON>OFFの繰り返しをします。

<キーボード>

［F3］キーを押すとマウスの左クリックを同じ動作をします。

（４）アイテム装備（オールマップでは使用できません）

アイテムの装備をします

腕や身体に着けるアイテムは、ここでは装備出来ません。

＜マウス＞

左クリックでアイテム装備画面を表示します。

右クリックでアイテム装備画面を閉じます。

＜キーボード＞

［Ｆ４］キーを押すとアイテム装備画面を表示します。

［０］、［ＥＳＣ］キーでアイテム装備画面を閉じます。

装備画面内での操作は、すべてマウスで行います。

画面左側に装備可能なアイテムが表示されています。画面に入りきらない場合にはスクロールマークが表示されます。

画面右側にメンバーの番号と名前、装備中のアイテム（装備してない場合空白）で表示されています。

装備したいアイテムか、装備させたいメンバーのどちらかを選んで左クリックします。

装備したいアイテムを選択した場合、メンバーの上で左クリックをすると装備できます（右クリックをすると１つ前の状態に戻ります）。

メンバーを先に選んだ場合は、アイテムの上で左クリックをすることで装備できます。

アイテムをはずす場合は、アイテムの最後に空白の部分がありますのでそれを左クリックしてからメンバーを左クリックします。

アイテムの種類がたくさんある場合は、下にスクロールさせて下さい。

これらの操作は、ポーズ中でも可能です。

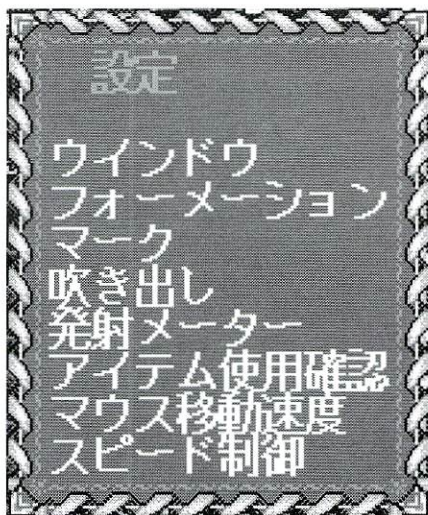
(5) システム (オールマップでは使用できません)

ゲーム中の各設定をします。

<マウス>

左クリックでシステム画面を表示します。
右クリックでシステム画面を閉じます。

<キーボード>

[F5] キーを押すとシステム画面を表示します。
[0] [ESC] キーでシステム画面を閉じます。

システム画面内での操作は、すべてマウスで行います。

ウインドウ

サブウインドウ及びレーダー画面の表示を設定します。

このコマンドを選ぶと、下の様なサブメニューが出ます。

各項目の後ろには、現在の状態が［ＯＮ］（表示中）か［ＯＦＦ］（非表示中）で表示してあります（レーダー画面のみ［－－－］の状態があります。これは設定変更ができない場所にいる時に表示されます）。

敵　ウインドウ　・・敵を中心にしてウインドウを開きます。
敵がいない場合も表示されます。この時には対象がいない事を表示します。

危険ウインドウ　・・仲間の中で危険（ヒットポイントがＭＡＸの１／４）の者を中心にしてウインドウを開きます。
危険な仲間がいない場合も表示されます。この時には対象がいない事を表示します。

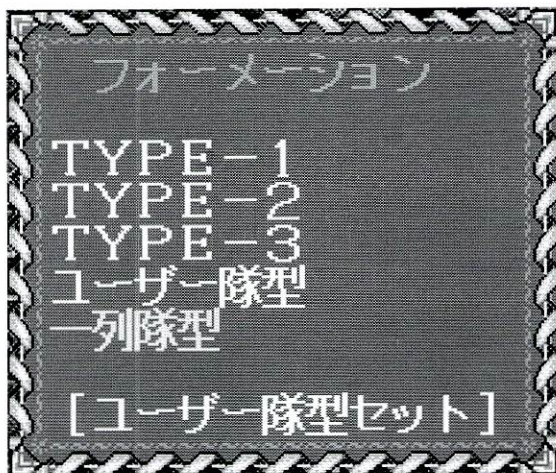
レーダー画面　・・・敵味方の位置を表示します。

１～８　・・・・・・仲間を個別に表示します。

８人の仲間がいない場合でもウインドウは開く事ができます。この時には対象がいない事を表示します。

フォーメーション

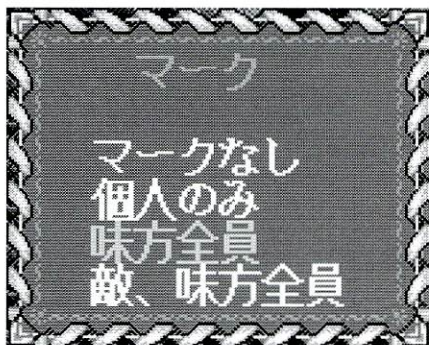
チームのフォーメーションの選択や設定します。

このコマンドを選ぶと、下の様なサブメニューが出ます。

現在選択されているフォーメーションは、緑色の字で表示されています。

ＴＹＰＥ-１、２、３	・・用意された戦闘隊型です、３は防御タイプです。
ユーザー隊型	・・・・・・ユーザー隊型セットでセットされた隊型になります。
一列隊型	・・・・・・・・・リーダーの後に一列になってついて歩きます。
ユーザー隊型セット	・・・探索時や戦闘が終わった後などで、隊型を作ります。まず、広い場所を使って、アイコンで［停止］を行ない、各キャラクターを直接コントロールして好みの隊型を作り、このコマンドを選択します。

マーク

敵、味方にマークを付ける方式を選択します。

このコマンドを選ぶと、下の様なサブメニューが出ます。

現在選択されている方式は緑色の字で表示されています。

マークなし　・・・・すべてのマークを付けません。
個人のみ　・・・・・現在コントロールされているキャラに三角のマークを付けます。
味方全員　・・・・・味方すべてに三角のマークを付けます。
敵、味方全員　・・・敵、味方すべてに三角のマークを付けます。

表示されるマークの色は、下の通りです。

黄色・・・コントロール中のキャラクター
青色・・・コントロール中以外の仲間のキャラクター
赤色・・・敵キャラクター

吹き出し

キャラクターが勝手に話す時の吹き出しの表示方式を設定します。

このコマンドを選ぶと、下の様なサブメニューが出ます。

現在選択されている方式は緑色の字で表示されています。

完全表示　・・話す言葉すべてを表示させます。
ほぼ表示　・・必要性の高いと思われる言葉のみを表示させます。
非表示　・・・すべての吹き出しの表示を禁止します。

発射メーター

弓や槍、攻撃マジック等を連続使用する場合、次に使用できるまでに時間がかかるようになっています。その状態を見えるようにするかを設定します。

このコマンドを選ぶと、下の様なサブメニューが出ます。

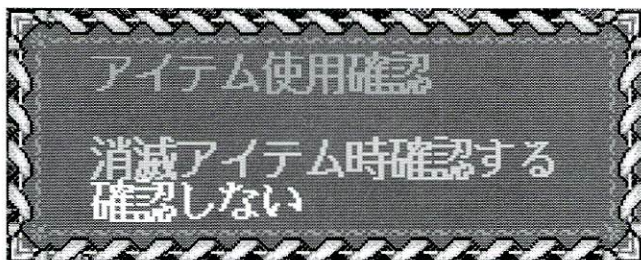
現在選択されている方式は緑色の字で表示されています。

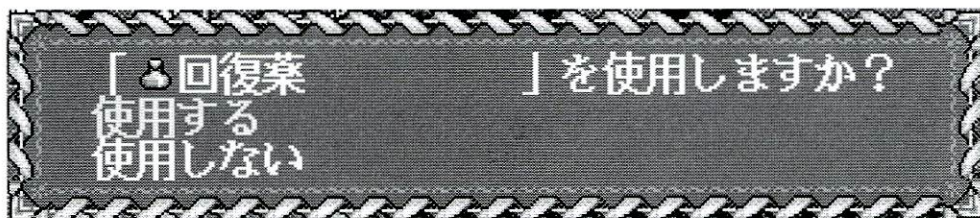
表示するに設定すると、パラメータ内に表示されている各キャラクターの下にバーが表示されます。

バーが緑色の状態の場合は、いつでも特殊攻撃やアイテムの使用ができます。

アイテム使用確認

消滅アイテム（回復系アイテム等）を使用する時に、確認を付けるかどうかを設定します。

このコマンドを選ぶと、下の様なサブメニューが出ます。

現在選択されている方式は緑色の字で表示されています。

消滅アイテム時確認するに設定すると、消滅アイテムを使おうとした時に、「○○○○○」を使用しますか？　という確認をしてきますので、使用する場合は、使用するを選択します。

マウス移動速度

マウス移動時の速度を設定します。

このコマンドを選ぶと、下の様なサブメニューが出ます。

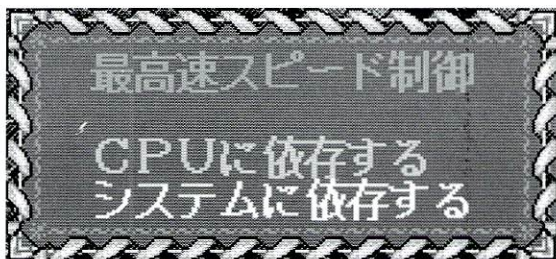
現在選択されている方式は緑色の字で表示されています。

マウスカーソルを移動させてて、遅く感じたり、速く感じたりした場合にこの設定を試して下さい。

スピード制御

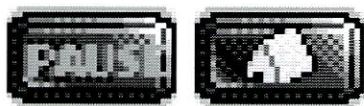
ゲーム中の速度を最高速にしている時、パソコンの性能によっては極端に速くなってしまう場合があります。

この時に制限をかけるかを設定します。

このコマンドを選ぶと、下の様なサブメニューが出ます。

現在選択されている方式は緑色の字で表示されています。

ゲーム中の速度を最高速にしている時、極端に速すぎると感じた場合にシステムに依存するに設定して試して下さい。それでも速いと感じる場合には、ゲーム中の速度を最高速以外で使用して下さい。

（6）　ポーズ／キャンプ

スクロール画面ではポーズ（一時停止）、オールマップの画面ではキャンプをします。

<マウス>

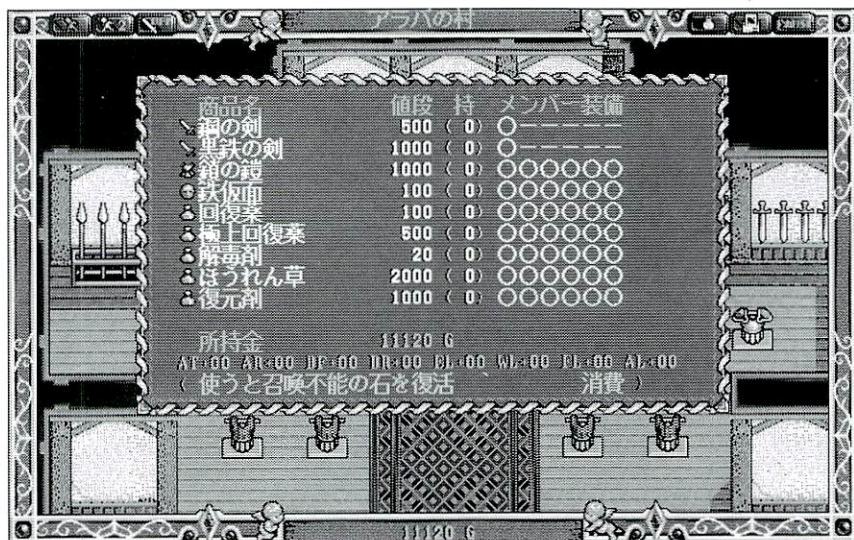
左クリックでポーズ／キャンプをします。

<キーボード>

［F6］キーを押すとマウスの左クリックを同じ動作をします。

ポーズを解除する場合は、もう一度ポーズを選択するか、ゲームスピードアイコンをクリックします。

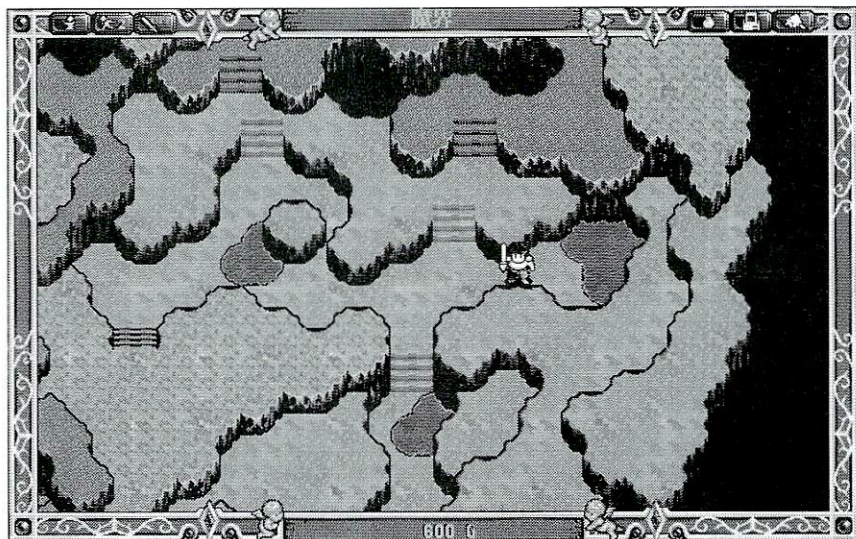
アイテムの売買

ゲーム中様々な場所で、アイテムを購入したり、あるいは売却することができます。アイテムを売買できる場所では、以下のようなウインドウが開きます。

ウインドウ内のリストは、左からアイテムの種類、名前、値段、そしてチームが持っている数、装備できるメンバー、です。

チームの所有数は、キャラのアイテムボックスに装備されている物は含みませんから、注意してください（装備している物は売れません）。

装備できるかできないかは、○と×で表示されます。
表示は、左側が先頭で、現在メンバーが並んでいる順序に従っています。

第6章　オールマップ

マップからマップへの移動にはオールマップを利用します。
また、オールマップ中のみキャンプする事が可能です。

オールマップ中の操作はスクロール画面時とほとんど同じですが、一部の機能が使用できないようになっています。

（1）マップの移動

マップを移動する場合、出現した位置から表示されてるキャラクターを行かせたい場所に重なるように移動させます。
進入可能な場所に来ると画面にマップ名が表示されます。進入する場合にはマウスの左クリックをするか、キーボードのリターンキーを押します。
進入したくない場合には、マウスの右クリックをするか、キーボードの0キーかＥＳＣキーを押します。
マップに進入する場合、進入方向が存在しますので上から進入した場合と、下から進入した場合とでは、スクロール画面に入った時の出現位置が違います。
（マップには基本的には上下左右から進入可能です。）

（2）敵との遭遇

オールマップを移動中に敵と遭遇する場合もあります。
敵と遭遇するとスクロール画面に変わります。
敵を全滅させるか、脱出すれば元のオールマップに戻ります。この時に敵を全滅させると、報酬がでる事もあります。

（3）キャンプ

オールマップにいる場合いつでもキャンプする事が可能です。

（4）使用できない機能

オールマップ中では、下の機能は使用できません。

・ウインドウの移動、拡大縮小
・コントロールの切り換え
・アイテム装備
・システム

第7章　キャンプ

　キャンプ内では、セーブや装備などができます。また、今回のレベルアップの方式では、「地水火風」のレベルは、敵との戦闘では上昇しないようになっています。そのかわりに、敵をある一定数倒すか特定のイベントをクリアする事によってボーナスポイントが手に入るようになっています。それを各キャラクターに振り分けてパラメータの上昇をさせます。

　ボーナスポイントの振り分け操作は、キャンプ内でのみ行います。

　キャンプ内ではの操作はすべてマウスで行います。

ＮＡＭＥ　＝メンバーの名前

ＬＶ　＝キャラクターのレベル

ＨＰ　＝キャラクターのヒットポイント

ＨＲ　＝キャラクターのヒットポイント回復力

ＡＴ　＝キャラクターのアタック力

ＡＲ　＝キャラクターのアタック率

ＤＦ　＝キャラクターのディフェンス力

ＤＲ　＝キャラクターのディフェンス率

ＥＬ　＝キャラクターの土レベル

ＷＬ　　　＝キャラクターの水レベル
ＦＬ　　　＝キャラクターの火レベル
ＡＬ　　　＝キャラクターの風レベル
ＳＴ　　　＝装備中のビーストジュエル
キャラクターの下のマーク　腕に装備可能なアイテムの種類
ＡＲＭＳ　＝キャラクターが腕に装備しているアイテム
ＡＲＭＯＲ＝キャラクターが身体に装備しているアイテム
ＩＴＥＭ　＝キャラクターが装備しているその他のアイテム

キャラクターがビーストジュエルを装備していると、さらに以下のパラメータが表示されます。

ＮＡＭＥ　＝召喚できるジュエルビーストの種類
ＬＶ　　　＝ジュエルビーストのレベル
ＨＰ　　　＝ジュエルビーストのヒットポイント
ＨＲ　　　＝ジュエルビーストのヒットポイント回復力
ＡＴ　　　＝ジュエルビーストのアタック力
ＡＲ　　　＝ジュエルビーストのアタック率
ＤＦ　　　＝ジュエルビーストのディフェンス力
ＤＲ　　　＝ジュエルビーストのディフェンス率
ＥＬ　　　＝ジュエルビーストの土レベル
ＷＬ　　　＝ジュエルビーストの水レベル
ＦＬ　　　＝ジュエルビーストの火レベル
ＡＬ　　　＝ジュエルビーストの風レベル
ジュエルビーストの下のマーク　キャラクターの属性
ジュエルビーストの下の数字　現在召喚可能な数／最大召喚数

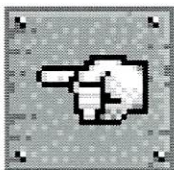
左側には6つのアイコンが表示されています。

行動開始
アイテム装備
一覧表
ボーナスポイント振り分け
メンバー変更
記録／終了

行動開始以外のアイコンを左クリックすると、各画面が表示されます。

各画面を閉じる場合は、再度アイコンを左クリックします。

記録／終了画面以外の画面は、移動が可能です。移動するには、各画面左上の四角を［左ドラッグ］します。

（1）行動開始

キャンプを終了して、行動を再開します。

（2）アイテム装備

腕、身体、その他のアイテムを装備します。

ビーストジュエルの装備もここでします。

アイコンを左クリックすると、アイテム装備画面が表示されます。

次に、装備させたいアイテムかビーストジュエルを選びます。アイテムが画面内に納まりきらない場合にはスクロールマークが表示されますので、それを左ク

リックすることでアイテム画面をスクロールします。

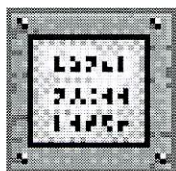
任意のアイテムの上にマウスカーソルを移動させると、アイテム装備画面下にそのアイテムの効果が表示されます。

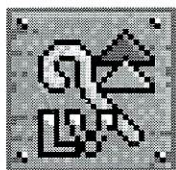
装備させたいアイテムかビーストジュエルを選び、左クリックすると緑色の字（ビーストジュエルの場合は緑色の枠）になります。同時に、装備可能なキャラクターの各部分（腕や身体等）が点滅します。装備させる場合には、点滅している部分にカーソルを持っていき左クリックします。右クリックすると１つ前の状態に戻ります。

アイテムかビーストジュエルの装備をはずす場合には、装備する時と同じようにアイテム装備画面の空いてる部分を装備するようにします。

シナリオで使うアイテムは、装備できません。

人間は、剣などの装備はできません！

（3）一覧表

キャラクターの一覧表を表示します。

（4）ボーナスポイント振り分け

各キャラクターにボーナスポイントを振り分けます。
ボーナスポイントがある場合、このアイコンの三角が点滅します。

アイコンを左クリックすると、振り分け画面が表示されます。

振り分け画面には、各キャラクターのパラメータと０の数字が対で書かれています。画面下には黄色の文字で現在のボーナスポイントが表示されています。左側の数字は振り分け中の残りボーナスポイント、右側の数字は元のボーナスポイントを表します。

ボーナスポイントを振り分けるには自動／手動の方法があります。

手動で振り分けるには各キャラクターのパラメータと対になっている部分（四角で囲まれている部分）を操作します。増やしたい部分にカーソルを移動させ、左クリックをすると数値が増えていきます。

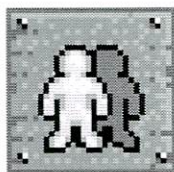
（すべての数値は９９がＭＡＸです。それ以上は振り分けられません。）

増やした数値を減らす場合には、減らしたい部分にカーソルを移動させ右クリックをします。

増減操作をやり直す場合には、画面下のUNDOを左クリックします。

数値の振り分けが完了したら、画面下のOKを左クリックします。ボーナスポイントがパラメータに加算されます（一度パラメータに加算した数値はUNDOで戻す事はできませんので、注意して下さい）。

自動で振り分けるには、画面下のAUTOを左クリックします。AUTOをクリックすると、各キャラクターの弱い部分を優先して強化するように、数値を振り分けます。その結果で良いと判断した場合には、OKを左クリックします。やり直す場合には、UNDOを左クリックします。また、自動で振り分けてから手動で修正をするやり方もできます。

（５）メンバー変更

行動メンバーを変更します。

行動可能メンバーは最大８人まででです。

アルカードを待機させる事はできません。

アイコンを左クリックすると、メンバーの一覧画面が表示されます。

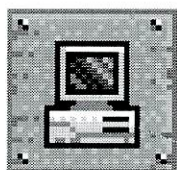
現在行動中のキャラクターには黄色の枠が付いています。

待機中のキャラクターを左クリックすると行動メンバーに追加できます。この時、行動中のメンバーが８人の場合には左クリックをしても反応しませんので、他のメンバーを一度待機メンバーにして行動メンバーの人数を減らしてから行動メンバーに加えて下さい。

行動中のメンバーを待機させるには、対象となるキャラクターを左クリックします。メンバー変更が完了したら、OKを左クリックします。CANCELか他のアイコンを左クリックすると、メンバーの変更はしませんので注意して下さい。

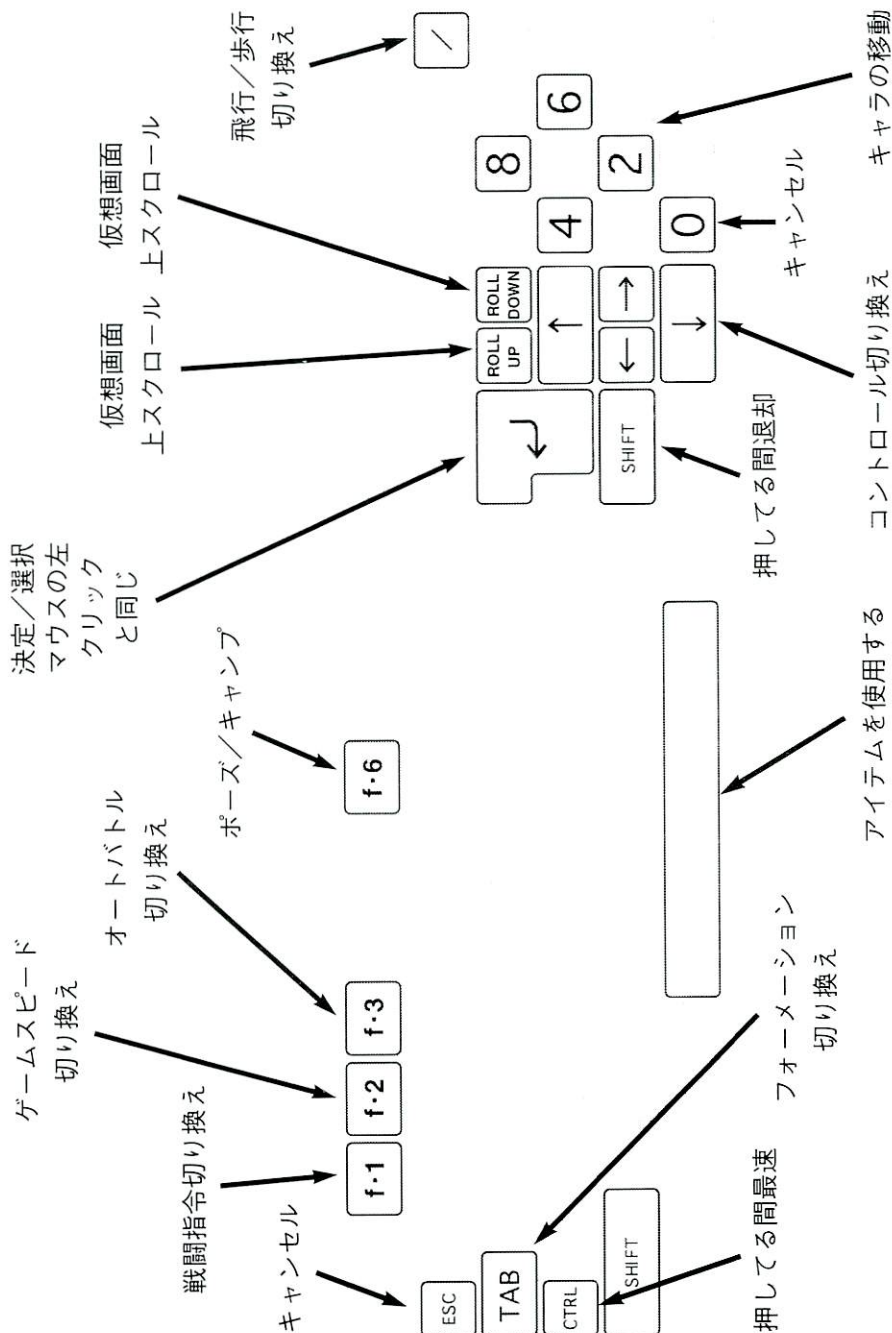
メンバー変更を利用してメンバーの並びかえをする事もできます。

手順は、いったんアルカード以外のキャラクターをすべて待機メンバーにしてOKを左クリックします。次に、２番目にしたいキャラクターだけを行動メンバーに追加して、OKを左クリックします。同じ様に、３番目のみ追加してOK、というふうにしていけば並びかえができます。

（６）記録／終了

データーのセーブ（記録）やロード（読み出し）を行います。

また、終了もここで行います。

フロッピーディスクでプレイしている場合、ゲーム途中のデーターは［システムディスク］に保存されます。システムディスクは書込み可能な状態にしておいて下さい。

第8章　操作キーのまとめ

第9章　アイテム紹介

アイテムには大きく分けて3つの種類があります。ARMSやARMOR等は、キャラクターの性格や特技によって、装備できるものが限られてきます。

アイテムの中には装備しているだけで効果のあるものと、スペースキーや、マウスクリックにより［使う］と効果のあるものがあります。

また、アイテムコメントに［消費］と書いてあるものは、一度使うとなくなるアイテムです（主に薬など）。

鍵などのイベントアイテムは、装備できません。

ARMS

烙印の剣	アルカードが最初に手にする剣	
鋼の槍	手頃な槍	
刃の杖	攻撃力のある杖	

ARMOR

烙印の鎧	魔界で手に入る鎧	
鎖の鎧	手頃な鎧	
大地の衣	防御力のある衣	

ITEM

鉄仮面	若干だが防御力が上がる	
烙印の指輪	魔界で手に入る指輪	
卵	使うとヒヨコを召喚する	消費
危険な玉	使うと爆弾を設置します （黄色のブロックを壊すことが出来ます）	消費
回復薬	使うと味方一人の体力を回復	消費
命の林檎	使うと戦闘不能者を復活させる	消費
解毒剤	使うと味方全員を解毒	消費

この他にもアイテムはたくさんあります。

アイテムの効果は実際に使って試してみて下さい。

使うとなくなるアイテムはまとめて購入するとよいでしょう。

第10章　主な登場人物

［主人公とその仲間の堕天使］

アルカード

主人公、もと天使長。
人間らしい心を持つ天使。人望が厚く、ミカエルと戦いになっても彼の部下は彼に従う。［神］の指示により、ソドムの視察を行う。そこで彼は［サラ］に出会い、一目惚れしてしまう。
しかし、ミカエルにより天界をおわれ、魔界に堕とされる。
［剣］の使い手。
「火の精霊」の流れを組む。

サマエル

主人公をサポートする切れ者。
理性派で、得物は［槍］。
「水の精霊」の流れを組む。

アミィ

［鞭］をふるう気の強い女天使。
「火の精霊」の流れを組む。

カイム

お調子者だが、アミィには頭が上がらないらしい。
体術にすぐれ、[爪]を使う。
「地の精霊」の流れを組む。

バルバドス

いつも冷静な男。[弓]の名手。
「風の精霊」の流れを組む。

フォルネウス

医者としての能力があるが、神経質で病弱。
武器は[杖]。
「水の精霊」の流れを組む。

アザゼル

筋肉マンで豪快な性格。
むやみに[鉄球]を振り回す。
「地の精霊」の流れを組む。

[人間]

サラ
ソドムの人間。バベルの塔建設に反対する。

サレス
サラの兄。
ソドムの腐敗には反感を持つが、ドモノの口車に乗り、バベルの塔の建設を進める。ソドム崩壊後は地下にとじ込められている。

ドモノ
テベルの領主。バベルの塔の設計者。
ソドム崩壊後も地上に生き残り、野望を捨てていない。

ロレンス
放浪の商人。モンスターフィールドにも、時折り登場する。

パンジャ
砂漠の大富豪。

リゲル
アダマの王。
年寄りであり、すっかり自信をなくしている。

シモーヌ
アダマの王妃。

エヴァンス
アダマの王子。

オッペル
エヴァンス王子の教育係

ボガール
アダマの参謀、神官。実権を握っている。

ギデオン
聖騎士

[魔界]

サタン

「万魔殿」に住む。魔界を統治している帝王。
昔は位の高い天使、神に反旗を翻したが、アルカードに魔界に堕とされる。
そのため、主人公達の行く手を阻む。
近ごろは統率力が弱まっているらしい。

リリス

サタンの側近、サタンと一緒に居る。
妖艶の魔女。
魔性の女、何を考えているやらわからず、何も考えていないかもしれない。

アスタロト

将軍。野心家。
サタンのやり方に不満を持つ。

ベルゼビュート

蝿の王。
サタンの反感をつのらせている。

ザエボス

ワニにまたがる、魔界の王の一人。

アスモデウス

魔界の王のひとり。
火の海を渡るには倒さなければならない強敵。

ベリアル

魔界の王のひとり。
「火の海の島」の地上への扉を守る。
燃える戦車に挽かれた、地獄の貴公子。

ペイモン

「氷の城」にいる。
サタンの命により、堕天使アザゼルを凍り付けにしている。

バエル

「岩の城」に居る。
「岩壁」の門の扉の鍵を握っている。

フルカス

「ウロボロスの泉」で主人公を介抱してくれる。
地獄の事をいろいろと教えてくれる。

[天界]

ミカエル

アルカードにかわり天使長となる。
人間の曲った所がきらい（潔癖症）。
神の剣を得て、アルカードを魔界に堕とした。
ゴールドパレスに住む。

ガブリエル

天界の中心シルバーパレスの奥にいる。
女性の天使。癒しの力を持つ。

ラジエル

知恵の館の主。
神秘の書を持つ。

ラファエル

癒しの塔に住む風の天使。

ゼブル・サバス

双子の天使。
でかいのがゼブル、ちっこいのがサバス。

サンダルフォン

水の神殿の主
天界の貴族

ウッザ

アザゼルの親友。ラファエルに捕まる。

ラファエルの弱点を知っているために、地下に落とされず、幽閉される

アナエル

地の神殿の主

[火の神殿]

火の神殿の 3 人の主

クシエル　　炎の鞭を持つ

プシエル　　神の火

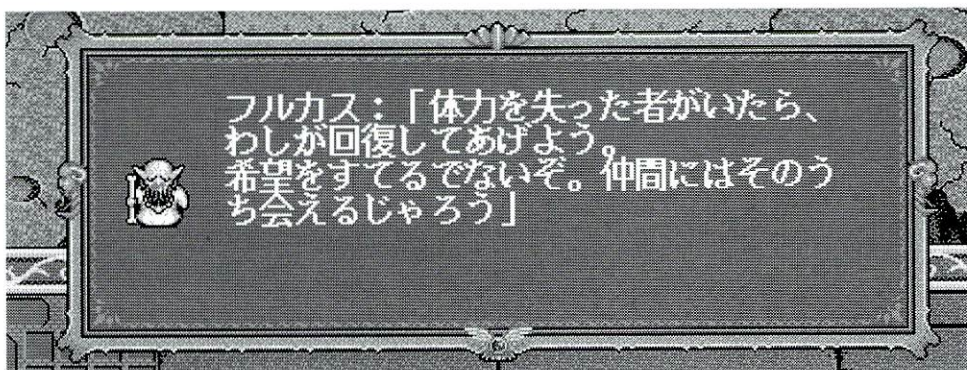
カマエル

第11章　進め方のヒント

アルカードがスタートするのは、魔界の一角です。

天界から落ちてくる途中で、仲間とはバラバラになってしまいました。当面の目標は、はぐれた仲間を集めて、魔界から脱出する方法を探ることです。

とはいっても、天使としての能力が失われています。翼すらもありません。モンスターがうじゃうじゃ居る魔界を自由に行動できるように、レベルアップさせてやらなければなりません。最初のうちは、そのあたりをうろついているモンスターにもやられてしまうくらい弱まっていますから、行動は慎重に。

落ちた「ウロボロスの泉」は、幸いなことにモンスターが出現しないエリアです。まずここで、マウスによる操作をいろいろと試してください。また、ここではフルカスがキャラの体力を無償奉仕で癒してくれます。お金も薬もなくなって困ったときも、ここへ逃げ込めればひと息つけます。

「ウロボロスの泉」エリアは、左右と下の、3方に出口があります。どこから出てもかまいません（入れるのは、正面からだけです）。エリアを出たところが、オールマップです。まず、キャンプを試してください（エリア内ではキャンプできません）。目ざとい人は、「ウロボロスの泉」で回復薬をひとつ拾っていることと思います。アイテム装備のアイコンを左クリックして、所有アイテムのリストを表示させます。回復薬を左クリックすると、アルカードのITEMボックスが点滅し始めるはずです。点滅していないボックスには装備できません。

ついでに、ここでセーブをしておきましょう。万が一、アルカードを死なせて

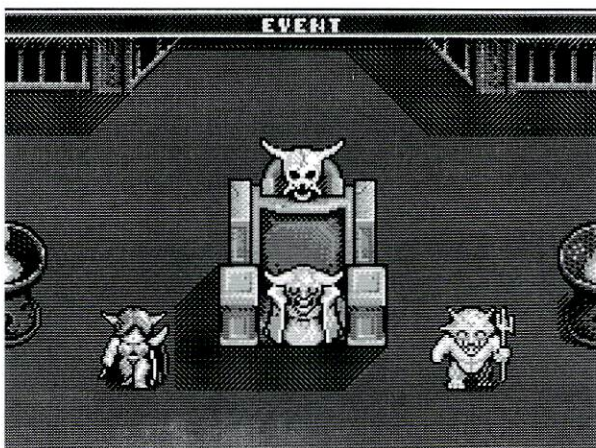
しまっても、イントロを飛ばして、ここからゲームを始められます。
キャンプを抜けるには、一番上の、行動開始アイコンを左クリックします。

再び、オールマップに戻ります。周辺には、上に「滝の洞窟」、その下に「スティクスの沼」、真下には「アケロン河」の各エリアがあります。さあ、自由に行動を始めてください。ただし、各エリアに入ったら、闇雲に動き回るのは得策ではありません。そのエリアに居るモンスターがどのくらい強いのか、まずそれを慎重に見極めることが大切です。

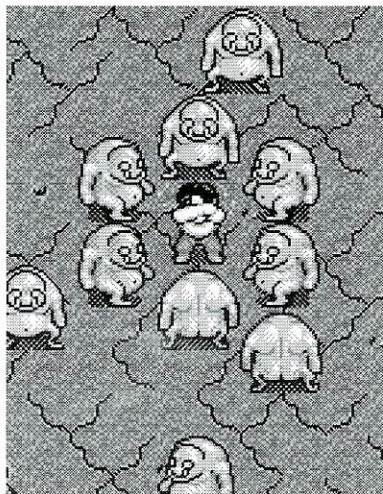
たとえば、「スティクスの沼」にいるモンスターは、さほど強くはありませんが、一匹とぶつかると残りの連中が集まってきます。周囲6方を囲まれると、あっと言う間にHPを下げられてしまうでしょう。エリアの入り口付近や、地形などの障害物を利用して、完全に囲まれないようにすると、かなり長い時間耐えられると思います。

キャラを鍛えることが好きな方や、プレイに自信のある方は、どんどんエリアを渡り歩いてみてください。先へ進むほど、より強いモンスターと遭遇するでしょう。また、オールマップを移動中にも、突然モンスターたちと遭遇する可能性があります。もし、「先を急ぐのはよくないな、戻ろう」のメッセージを見たならば、探索する方向を間違えていますよ。

ソドムの町（の半分）を見つけたならば、様々なヒントや助力を得られるでしょう。町の住民のセリフには、よく注意してください。

ウインドウのワクが変わり、真上に「EVENT」と表示されている間は、キャラクターのコントロールが効きません。メッセージウインドウが出ていれば、左クリックで次に進みます。イベントの直後に戦闘が始まることはよくありますから、あまりのんびり眺めていないように！

以下に、覚えておくと良い、いくつかプレイのヒントを挙げておきます。

モンスターに囲まれたら①

たとえ自分のキャラより弱いモンスターであっても、完全に囲まれてしまうと手数の関係で危険です。いずれかの方向へ移動しようとマウスやキーを押し続けていれば、すこしずつ移動できるはずです。そのまま障害物へ近づき、接触しているモンスターの数が減るようにしてください。

モンスターに囲まれたら②

モンスターに囲まれてはいるが、HPの減り方がそれほど激しくないときは、我慢して見ているのも手です。そのうちに、モンスターたちにダメージがたまって、攻撃が休み休みになるかもしれません。心配なら、回復薬を用意しておいて、HPが赤くなったらすかさず、パラメーター表のアイテムマークを左クリック（あるいはスペースキー）です。

開く扉と開かない扉

カギの掛かっていない扉は、前を通ると勝手に開きます。前に立っても開かない扉は、カギなどのアイテムが必要か、トラップなどの仕掛けがしてあります。

オートバトルモード

「剣にON／OFF」のアイコンは、オートバトルの切り替えスイッチです。

オートバトルがONになっていると、コントロールキャラはモンスターを追いかけて勝手に移動します。弱いモンスターが相手のときや、障害物の多いエリアなどでは、ちょっとラクをすることができます。オートバトルモードで動いてい

ても、マウスやキーボードでのコントロールは効きますから、仲間を助けにいかせたいときに、ON／OFFの切り替えをする必要はありません（メインウインドウの広さで、モンスターを見つける範囲をコントロールできます）。

フォルネウスの特技

フォルネウスは治療の技術を持っています。近くにいる味方のHPが減っていれば、癒しを施してくれます。

戦闘に向いていないといって、レベルアップをさせていないと、なかなか能力を発揮してくれませんよ。

ビーストジュエルとエレメント

ゲームを進めていくと、ビーストジュエルをいくつか入手できると思います。元天使であるアルカード達は、この石に閉じ込められたモンスター（ジュエルビースト）を召喚して、味方として戦わせることができます。

呼び出せるモンスターの種類や数、強さなどは、召喚するキャラクターのエレメントパラメーター（地水火風のレベル）によって決まります。

ボーナスポイントの振り分け

キャラがレベルアップすると、「地水火風」のレベルを上げるボーナスポイントが得られます。これは、メンバーの誰に与えてもかまいませんし、ひとりのメンバーに集中してもかまいません。キャラクター自身の強さにも関係してきますし、ビーストジュエルにも影響します。

特殊な攻撃を受けた場合には、キャラ自身の防御能力と「地水火風」のレベルによって、受けるダメージが変わります。

召喚できるジュエルビーストの種類や数は、「地水火風」のレベルによります。

ジュエルビーストの性癖

石から呼び出されるモンスターは、基本的には敵と戦ってくれますが、別のジュエルビーストを見つけるとケンカを始めてしまいます。このとき、地のモンスターは水のモンスターに一方的に攻撃され、水のモンスターは火のモンスターには手が出せない、というように、はっきりと優劣がでます。

これは絶対の階層ではなく、風のモンスターは地のモンスターにやられてしまう、循環になっています。

複数のジュエルを使ってモンスターをたくさん召喚するときには、このルールを思い出してください。地＜水＜火＜風＜地、の順でケンカしてしまいます。

ジュエルビーストがケンカを始めてしまって、役に立たない状況におちいった場合には、どちらかのジュエルビーストを呼び戻してください。

呼び戻す手順は召喚と同じで、ビーストジュエルのアイコンを左クリックします。[RECALL] というボタンを左クリックします。

パーティのメンバーについて

元天使以外にも、仲間として加わってくれる人間がいます。人間はビーストジュエルを使えません（装備もできません）から、気を付けてください。

また、行動メンバーを減らしてプレイすると、戦闘はツラクなりますが、別の面で恩典も用意してあります。プレイに自信のある方は、少ない人数でのプレイにもトライしてみてください。

ユーザー登録について

本パッケージ内には、このマニュアルとともに、プログラムディスク、および登録カードが入っています。次のアフターサービスを受ける時は、登録ハガキもお送りください。

(1) 万一、誤ってプログラムディスクを壊してしまった場合、一枚につき手数料**1000**円を添え、住所、氏名、電話番号、登録**No.**を書いてディスクをお送りください。

ただし、故意に内容を書き替えたりして起きた不良については、お取り替えできません。

(2) どうしても具体的なヒントをお望みの方は、当社あて、往復ハガキにユーザー登録番号とご質問内容を、できるだけわかりやすくお書きの上、お送りください。

電話での質問はお受けいたしかねます。

質問は、一回について一つにお願いします。

本マニュアルの再発行はいたしません。
たいせつに保管してください。

（株） 呉ソフトウェア工房
〒**330** 埼玉県大宮市大門町**3**の**197**　星野第二ビル**302**号
Tel. 048-646-0660

ＳＴＡＦＦ

呉　英二

梅原　正

天田貴人

大吾郎

倉場紀行

大竹　博

KAZUE

イラストレーション

末弥　純

制作・著作

1995　呉ソフトウエア工房